

### PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE* PADA MATERI WUDHU DENGAN MODEL ADDIE

Hasrianti Arsyad<sup>1</sup>, Munir Yusuf<sup>2</sup>, Nur Fakhrunnisaa<sup>3</sup>  
IAIN Palopo  
hasriantiarsyad@gmail.com; muniryusuf@iainpalopo.ac.id

#### Abstract

This article discusses the results of research into the development of articulate storyline-based media on ablution material for class IV SDN 432 Talumaei. This research aims: 1) to determine the stage of development of articulate storyline-based learning media in ablution material in class IV PAI learning, 2) to determine the level of validity of the use of articulate storyline-based learning media in class IV PAI learning ablution material, 3) to determine the response to its use of Articulate storyline-based learning media, ablution material for class IV PAI learning. This research uses R&D (Research and Development) research, with the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) development model. This research was conducted at SDN 432 Talumaei with the research class IV students. Data collection techniques in this research are interviews, questionnaires. The data analysis techniques used are qualitative descriptive analysis and quantitative descriptive analysis. The results of this research show that articulate storyline-based learning media was declared feasible based on assessments by validators with a percentage of 95% by media experts, 96.67% by material experts, 92.5% by language experts, 100% by learning experts, and it was stated worthy of student responses with a percentage gain of 83% so that learning media can be used in the learning process.

**Keywords** : Articulate Storyline, Learning Media, Ablution

**Abstrak:** Artikel membahas tentang hasil penelitian pengembangan media berbasis articulate storyline pada materi wudhu kelas IV SDN 432 Talumae. Penelitian ini bertujuan: untuk mengetahui tingkat validitas dan respon penggunaan terhadap media pembelajaran berbasis *articulate storyline* materi wudhu pembelajaran PAI kelas IV. Penelitian menggunakan jenis penelitian R&D (*Research and Development*), dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Penelitian dilakukan di SDN 432 Talumae dengan subjek penelitian yaitu peserta didik kelas IV. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket. Adapun teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *articulate storyline* dinyatakan layak berdasarkan penilaian oleh validator dengan perolehan persentase 95% oleh ahli media, 96,67% oleh ahli materi, 92,5% oleh ahli bahasa, 100% oleh ahli pembelajaran, dan dinyatakan layak oleh respon siswa dengan perolehan persentase 83% sehingga media pembelajaran layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

**Kata Kunci :** *Articulate Storyline*, Media Pembelajaran, Wudhu

## PENDAHULUAN

Proses pembelajaran merupakan suatu kegiatan antara guru dan peserta didik dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Keberhasilan tidaknya mencapai tujuan pembelajaran ditentukan oleh guru karena guru tidak hanya menyampaikan pembelajaran melainkan lebih dari itu, seorang guru harus bisa membimbing peserta didik yang saling tumbuh dan berkembang baik sikap, fisik dan psikisnya (Wulandari et al. 2023). Proses kegiatan belajar mengajar, guru harus bisa membuat suasana kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan, sehingga peserta didik cepat jenuh dan bosan. Mengingat tanggung jawab yang begitu besar yang dipikul oleh seorang guru, maka seorang guru harus menyadari bahwa ia sebagai guru merupakan tenaga lapangan yang langsung melaksanakan pendidikan dan sebagai ujung tombak, keberhasilan pendidikan. Pendidikan merupakan bagian yang *integrasi* dengan kehidupan. Pemahaman seperti ini, mungkin terkesan dipaksakan, tetapi jika mencoba merunut alur dan proses kehidupan manusia, maka tidak dapat dipungkiri bahwa pendidikan telah mewarnai jalan panjang kehidupan manusia dari awal hingga akhir (Yusuf 2018)

Peningkatan yang signifikan dalam teknologi telah memberikan dampak yang besar pada dunia pendidikan (Fakhrunnisaa 2023). Kemajuan komunikasi serta teknologi di era digital telah memberikan dampak besar pada berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Teknologi memiliki dampak terhadap pendidikan dalam perkembangannya, terutama dalam pembelajaran online. Kegiatan pendidikan

dalam, teknologi harus digunakan agar guru dan siswa dapat mengakses dan bertukar materi yang dibuat (Mifta Zulfahmi Muassar 2022) Teknologi dalam dunia pendidikan dapat membantu meningkatkan efektivitas, aksesibilitas, efisiensi, kreativitas, dan keterlibatan dalam pembelajaran (Sevtia, Taufik, dan Doyan 2022). Tanpa teknologi, institusi pendidikan akan menjadi kurang kompetitif. Memanfaatkan komputer di sekolah dapat membantu sekolah menjadi lembaga yang lebih berkualitas karena dapat memfasilitasi lebih banyak akses, mempercepat prosedur, dan menghilangkan administrasi birokrasi yang melelahkan. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa kemajuan teknologi yang cepat telah mengubah cara hidup manusia secara signifikan di semua bidang kehidupan (Nur Firqa Najiah, Nur Fakhrunnisaa n.d.)

Integrasi teknologi dalam pembelajaran dimungkinkan oleh teori teknologi dalam pendidikan. Teori ini menarik perhatian pada bagaimana teknologi dapat digunakan sebagai alat bantu untuk meningkatkan pengajaran. Kemajuan teknologi mampu memberikan dampak yang positif terutama dalam instansi- instansi pendidikan. Teknologi dapat membantu guru/dosen dalam mengelola administrasi dan evaluasi pembelajaran dengan cara yang lebih efisien (Muttaqien, Maryati, dan Permana 2023). Misalnya, dengan menggunakan aplikasi atau software khusus, guru dapat lebih mudah membuat dan mengoreksi soal ujian. Salah satu elemen kunci dalam proses pembelajaran yang harus mengikuti perkembangan teknologi yang pesat adalah media pembelajaran. Proses pembelajaran yang baik dan berkualitas tinggi membutuhkan penggunaan media pembelajaran. Pembelajaran yaitu proses berkomunikasi antara pengajar, siswa, dan materi pembelajaran, tanpa bantuan media atau sarana penyampaian pesan, komunikasi tidak dapat terjadi (Sulistiyawati, Suarjana, dan Wibawa 2022). karena menambai variasi dan membuat pembelajaran tetap menarik, media memainkan peran penting dalam proses pendidikan. Oleh sebab itu, media diperlukan untuk memfasilitasi pembelajaran dan membantu siswa memahami materi yang disampaikan.

Pemanfaatan media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat memangkitkan keinginan dan minat yang baik, serta memangkitkan motivasi bagi peserta didik dalam proses belajar mengajar (Lestari 2023). Penggunaan media yang tepat dapat bermanfaat bagi siswa dalam mempelajari sesuai kemampuannya, memperjelas pembelajaran sesuai kemampuannya, dan memperjelas penyajiannya materi. Kehadiran media dalam proses pembelajaran mempunyai arti yang sangat

penting, materi yang disajikan dapat daitasi dengan menggambarkain media sebagai perantara (Rizki Wahyuningtyas 2020).

Berdasarkan hasil wawancara dengan Guru PAI kelas IV mengaitkain bahwa ada beberapa siswa mengalami kesulitan belajar pada saat pembelajaran berlangsung yang disebabkan oleh beberapa faktor yaitu faktor yang berasal dari diri sendiri, seperti kesulitan memahami materi, sering lupa, serta kurangnya motivasi belajar, maupun faktor eksternal, yang berasal dari keluarga dan lingkungan peserta didik, karena media pembelajaran yang digunakan di sekolah tersebut kurang bervariasi dan masih menggunakan metode ceramah, diskusi, dan mengaitkain buku paket, sehingga peserta didik merasa jenuh dalam proses pembelajaran, oleh karena itu diperlukan sebuah media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis *articulate storyline* agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah *Articulate Storyline*. *Articulate Storyline* merupakan perangkat lunak yang berfungsi sebagai media komunikasi atau presentasi (Pratama 2018). Penggunaan aplikasi ini dapat meningkatkan predikat sangat baik (Priankalia Arwanda, Sony Irianto 2020). Sedangkan berdasarkan penelitian Setyaningsih, penggunaan *Articulate Storyline* mempengaruhi motivasi dan hasil belajar peserta didik. Aplikasi ini sangat menarik namun sayangnya masih jarang digunakan (Setyaningsih, Wahyudi, dan Surabaya 2020).

Salah satu penelitian terdahulu telah menggunakan media yang serupa, penelitian oleh (Rosiyanti dan Farahdiba 2022) hasil penelitian menunjukkan bahwa media BAITIK sangat valid dari hasil perhitungan raitai-raitai skor oleh ahli media 97%, ahli materi raitai-raitai 96%, dan ahli bahaisai raitai raitai 96%, selanjutnya peneliti melakukan uji coba ke 4 siswa 1 guru dengan raitai-raitai 79,88% dengan kategori praktis. Kemudian peneliti melakukan uji coba kedua kepada 23 siswa 1 guru dengan raitai-raitai skor pada penilaian guru diperoleh 91,31% dengan kategori sangat praktis. Disimpulkan bahwa media pembelajaran BAITIK dapat diterapkan pada pembelajaran statistik dan diharapkan dapat bermanfaat pada pihak-pihak terkait. Penelitian lain dilakukan oleh (Nugroho dan Arrosyad 2020) tentang "Learning Multimedia Development using *Articulate Storyline*". Penelitian ini membahas tentang media pembelajaran berbasis *articulate storyline* yang digunakan di Sekolah.

Berdasarkan uraian, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *articulate storyline* pada materi wudhu dengan bertujuan untuk mengetahui tingkat validitas dan respon siswa penggunaannya terhadap media pembelajaran berbasis *articulate storyline* pada materi wudhu kelas IV SDN 432 Tailumaie.

Penelitian ini didasarkan pada pentingnya pendekatan pembelajaran yang beragam (diferensiasi) dalam konteks pendidikan agama Islam. Studi literatur menunjukkan bahwa diferensiasi pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan mengkomodasi berbagai gaya belajar dan tingkat pemahaman siswa yang berbeda-beda (Azizah et al. 2023).

## METODE

Penelitian menggunakan jenis penelitian R&D (Research and Development) dengan menggunakan model pengembangan AIDDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu tahap *analyze, design, development, implementation, dan evaluation* (Tegeh dan Kirna 2013). Media pembelajaran berbasis articulate storyline akan menjadi output dari penelitian pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam materi berwudhu yang dapat membantu guru dan siswa dengan media yang menarik serta mendukung peserta didik dalam pembelajaran. Penelitian dilakukan di SDN 432 Tailumaie, penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2023/2024 sebanyak 25 siswa. Penelitian dilakukan dari bulan Mei-Juni 2024.

Terdapat lima tahap pengembangan dalam model AIDDIE yaitu analisis, desain, pengembangan atau produksi, implementasi, dan penilaian (Rosiyanti dan Farahdiba 2022). Landasan dari model penelitian AIDDIE adalah proses interaktif yang meliputi siswa, guru, dan lingkungan, serta pendekatan sistem yang efektif dan efisien. Fase atau tahap penelitian selanjutnya dapat dikembangkan sebagai hasil dari evaluasi setiap langkah.

Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *articulate storyline* yaitu dengan menggunakan angket. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian adalah analisis deskriptif kuantitatif. Adapun kriteria penilaian sebuah produk dengan menggunakan rumus sebagai berikut (Komara E. 2023)

$$\text{persentase} = \frac{\sum \text{skor yang diberikan validator}}{\text{skor maksimum}} \times 100$$

**Tabel 1. Kriteria Validitas**

Interval	Kriteria
81%-100%	Saingt Vailid
61%-80%	Vailid
31%-60%	Cukup Vailid
0%-30%	Kuraing Vailid

Sumber: (Komara E. 2023)

**Tabel 2. Kriteria Respon Peserta Didik**

Interval	Kriteria
0-35	Kuraing Praiktis
36-50	Cukup praiktis
51-75	Praiktis
76-100	Saingt Praiktis

Sumber: (UK Mursalim 2023)

## HASIL

Taihaip pertaimai paidai model AIDDIE terdiri dari 5 tahap sebagai berikut untuk mendapatkan hasil pengembangan media pembelajaran berbasis *articulate storyline* Pendidikan Agama Islam kelas IV SDN 432 Talumae pada materi berwudhu .

Taihaip Analisis (*Analysis*) dilaikukain untuk memperoleh daitai dain informaisi mengenai permaisailaihain yang dihaidaiipi siswai untuk mengetahui aipai saijai yang diperoleh untuk menyelesaikan permaisailaihain tersebut. Taihaip ini terbaigi menjaidi tigai baigiain yaaitu: (1) AInailisis kebutuhain, diperoleh daitai baihwai guru membutuhkan mediai pembelajairain yang mendukung dain mengairaihain siswai dailaim pembelajairain maindiri yang efektif. (2) AInailisis informaisi, untuk menentukan kebutuhain

pembelajaran, mengidentifikasi keterampilannya, dan merumuskan tujuan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhannya. (3) Analisis pembelajaran yang spesifik, Menentukan tujuan pembelajaran yang spesifik dan terukur mencakup merinci secara jelas apa yang diharapkan siswa dapat dicapai setelah pembelajaran.

Proses pembuatan produk melibatkan beberapa langkah diantaranya, judul (wudhu), isi media *airticulate storyline*/ materi terkait wudhu, dan evaluasi akhir pembelajaran terkait materi wudhu.

Setelah desain, penulis membuat *storyboard* dan hasil perencanaannya media pembelajaran pada bulan April. Kemudian menggunakan media *airticulate storyline* untuk layout tampilan awal media. Peneliti menggunakan template yang sudah didownload sebelumnya. Kemudian penulis menentukan pembahasannya yang akan dibahas, penjelasan tentang media, dan diri, memasukkan video yang sudah didownload terkait materi tersebut, menggunakan audio yang terkait tulisan awal, kemudian dikegiatan akhir menambahkan beberapa soal evaluasi pada akhir media *airticulate storyline* sehingga muncul skor akhir yang akan menentukan sampai mainnya pemahaman peserta didik tersebut.

Setelah dikembangkan, produk tersebut diuji validasi dilakukan dengan keempai validator yang terdiri dari ahli media yaitu dosen IAIN Palopo, ahli materi, ahli bahasa dan ahli pembelajaran. Berikut hasil validasi media pembelajaran *airticulate storyline* pada tabel berikut.

**Tabel 3. Rekap Data Hasil Validasi Ahli Media**

No	Aspek yang dinilai	Validasi
1	Media	
2	Daya Tarik	
3	Kemudahan Penggunaan	
	Total skor yang diperoleh	37
	Skor Maksimum	40
	Persentase skor	95%
	Kategori	Sangat valid

Berdasarkan tabel 1 tersebut, dan hasil validasi oleh validator ahli media dan materi, diperoleh persentase skor 95% dengan kategori "Sangat Valid".

**Tabel 4. Rekap Data Hasil Validasi Ahli Materi**

No	Aspek yang dinilai	Validasi
1	Media	
2	Kelayakan Isi	
3	Kebahasaan	
	Total skor yang diperoleh	38
	Skor Maksimum	40
	Persentase skor	95,67%
	Kategori	Sangat valid

Berdasarkan tabel 4 tersebut, data hasil validasi oleh validator ahli materi di atas, diperoleh persentase skor 95,67% dengan kategori “sangat valid”.

**Tabel 5. Rekap Data Hasil Validasi Ahli Bahasa**

No	Aspek yang dinilai	Validasi
	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat intelektual di luar SD	3
	Konsistensi penggunaan istilah/symbol lambing yang menggambarkan suatu konsep sejenisnya	4
	Penyusunan kalimat sesuai dengan bahasa Indonesia yang baik dan benar	4
	Bahasa yang digunakan mudah dipahami (tidak menimbulkan kebingungan)	3
	Bahasa yang digunakan bersifat interaktif	4
	Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif	4
	Bahasa yang digunakan tidak berambigu	4
	Bahasa yang digunakan sederhana	4
	Bahasa yang digunakan tidak mengandung unsur SARA	4
	Bahasa yang digunakan tidak menimbulkan kesalahan pemahaman	4
	Total skor yang diperoleh	37
	Skor Maksimum	40
	Persentase skor	92,5%
	Kategori	Sangat valid

Berdasarkan tabel 5 tersebut, data hasil validasi oleh validator ahli kebahasaan ini, diperoleh persentase skor 92,5% dengan kategori “sangat valid”.

**Tabel 6. Rekap Data Hasil Validasi ahli Pembelajaran**

No	Aspek yang dinilai	Validasi
	Materi	
	Tampilan	M
	Kemudahan Penggunaan	
	Total skor yang diperoleh	56
	Skor Maksimum	56
	Persentase skor	100%
	Kategori	Sangat valid

Berdasarkan tabel 6 tersebut, data hasil validasi oleh validator ahli pembelajaran ini, diperoleh persentase skor 100% dengan kategori “Sangat valid”.

Tahap Implementasi, dimana media pembelajaran yang sudah dikembangkan dan divalidasi maka diuji coba ke lapangan. Uji coba produk dilakukan kepada 23 siswa di SDN 432 Tailuma. Tahap dilakukan dengan memberikan lembar angket praktikalitas produk media pembelajaran berbasis *airticle storyline* yang telah dibuat.

**Tabel 7. Rekap Praktikalitas Respon Peserta Didik**

Aspek yang dinilai	Validasi
a. Pembelajaran dengan menggunakan media <i>airticle storyline</i> lebih menyenangkan untuk digunakan.	4
b. Pembelajaran dengan media <i>airticle storyline</i> menambih minat dan rasa ingin tahu saya dalam mempelajari materi tair wudhu.	4
c. Penggunaan media <i>airticle storyline</i> dalam pembelajaran membuat saya lebih termotivasi dalam belajar.	4
d. Saya lebih bersemangat mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media <i>airticle storyline</i>	4
e. Media <i>airticle storyline</i> mudah digunakan	4

	dimainkan saijai	
f.	Pembelajaran ini memudahkan siswa memahami materi tata cara wudhu	4
g.	Pembelajaran dengan menggunakan media <i>articulate storyline</i> menjadi sangat menarik dan menyenangkan	4
h.	Memberikan pengetahuan terkait dengan materi yang diajarkan.	4
<b>Total skor yang diperoleh</b>		40
<b>Skor Maksimum</b>		40
<b>Persentase skor</b>		100%
<b>Kategori</b>		<b>Sangat Praktis</b>

Berdasarkan tabel 7 tersebut, data hasil respon peserta didik di atas, diperoleh persentase skor 83% dengan kategori “sangat praktis”.

Tahap Evaluasi, berdasarkan hasil analisis terhadap respon siswa media pembelajaran berdasarkan hasil penilaian respon peserta didik dengan kategori “sangat praktis”, kemudian mendapat penilaian dari beberapa validator yang dinyatakan “sangat valid”. Hasil evaluasi digunakan untuk tindak lanjut dari pengembangan media pembelajaran yang sudah dibuat. Evaluasi akan dilakukan melalui *self evaluation* oleh penulis apabila masih terdapat kekurangan pada setiap tahap pengembangan media pembelajaran *articulate storyline* pada materi wudhu.

## PEMBAHASAN

Hasil tahapan pengembangan, tahap pengembangan media pembelajaran berbasis *articulate storyline* pada materi wudhu kelas IV SDN 432 Talumae, sebagai berikut: Tahap analisis (*analysis*) dilakukan tiga tahap yakni; analisis kebutuhan, analisis informasi dan analisis pembelajaran yang spesifik. Setelah itu tahap desain (*design*) adalah tahap dimana peneliti melakukan beberapa tahapan yakni; 1) membuat *storyboard*. 2) menyusun materi dengan menyesuaikan indikator pembelajaran. 3) Menggunakan template dan video yang sudah didownload sebelumnya. 4) Menambahkan beberapa soal evaluasi pada akhir media. 5) Menyusun alat penilaian web learning berupa lembar validasi, untuk ahli media, ahli materi, ahli bahasa, respon guru PAI, dan lembar angket praktikalitas peserta didik.

Kemudian tahap pengembangan (*development*) dimana peneliti melakukan beberapa kegiatan yaitu 1) pembuatan produk, 2) validasi ahli, 3) revisi awal produk, selanjutnya tahap implementasi (*implementation*) pada tahap apabila produk dinyatakan valid oleh para validator maka produk tersebut siap diimplementasikan atau diujicobakan. Tahap evaluasi merupakan tahap akhir dari penelitian ini peneliti akan menilai melalui *self evaluation* untuk melihat apakah masih ada kekurangan pada saat pembuatan sumber belajar berbasis *articulate storyline* pada materi wudhu kelas IV SDN 432 Talumae.

Media pembelajaran berbasis *articulate storyline* pada materi wudhu kelas IV memenuhi kriteria valid. Diperoleh rata-rata persentase kevalidan produk yaitu sangat valid berdasarkan hasil analisis dari validator ahli dibidangnya yaitu validator ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa serta tanggapan guru PAI mengenai produk yang telah dikembangkan. Masing-masing kelompok tersebut memperoleh hasil persentase sebesar 95%, 95,67%, 92,5%. Dengan demikian, pembelajaran media berbasis *articulate storyline* pada materi wudhu SDN 432 Talumae telah memenuhi syarat kevalidan.

Media pembelajaran berbasis *articulate storyline* pada materi wudhu kelas IV SDN 432 Talumae telah memenuhi syarat kepraktisan. Setelah melakukan uji coba untuk mengetahui kepraktisan produk yang telah dibuat media pembelajaran *articulate storyline* pada materi wudhu kelas IV mengisi lembar praktikalitas yang menghasilkan skor kategori sangat praktis sebesar 83%. Dengan demikian, sumber belajar media pembelajaran berbasis *articulate storyline* memenuhi syarat kepraktisan dengan kategori sangat praktis.

Kelebihan *articulate storyline* memiliki *barcode* sehingga mudah diakses dimanapun dan kapanpun. Selain itu media *articulate storyline* bisa diakses melalui *handphone* maupun laptop, dan dapat diakses tanpa menggunakan koneksi internet setelah di download. Namun media *articulate storyline* memiliki kekurangan yaitu hanya menyediakan satu materi dalam media pembelajaran dan media tersebut tidak *full scree*.

## KESIMPULAN

Pengembangan media pembelajaran *articulate storyline* pada materi berwudhu kelas IV 432 Talumae menggunakan model pengembangan AIDDIE. Setelah melalui 4 penilaian dari validator ahli media, ahli materi, ahli bahasa dan ahli pembelajaran dinyatakan dengan kategori "sangat valid", kemudian mendistribusikan

respon pesertai didik terhadaiip mediaiairticulaite *storyline* saingait baiik dengain kaitegori “saingait praiktis”.

## DAFTAR PUSTAKA

- Azizah, Siti Alfiyana, Ali Usman, Muhammad Ali Rifan Fauzi, dan Eliana Rosita. (2023). Analisis Gaya Belajar Siswa dalam Menerapkan Pembelajaran Berdeferensiasi. *Jurnal Teknologi Pendidikan* 1(2):12. <https://doi.org/10.47134/jtp.v1i2.74>.
- Fakhrunnisaa, Nur. (2023). *Media dan Teknologi Pendidikan*. Bandung: Grup Cv. Medina Media Utama.
- Ummi Kalsum Mursalim, dkk. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Visual Basic 6.0 Pada Materi Matriks Kelas XI. *Jurnal Silogisme* 8(2):79-80. <https://doi.org/10.24269/silogisme.v8i2.7653>.
- Komara E. (2023). *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Bandung: Refika Aditama.
- Lestari, Yulita Dwi. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *Lentera: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 16(1):73–80. <https://doi.org/10.52217/lentera.v16i1.1081>.
- Mifta Zulfahmi Muassar. (2022). Tren Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Sebagai Judul Skripsi Pada Program Studi Pendidikan Matematika Ftik Iain Palopo. *Jurnal Penelitian Multidisiplin Ilmu* 1(4):765. <https://doi.org/10.59004/metta.v1i4>
- Muttaqien, Iqbal Zaenal, Mimin Maryati, dan Hinggil Permana. (2023). Strategi Pengelolaan Kinerja Tenaga Kependidikan Dalam Menghadapi Era Digitalisasi Pada Lembaga Pendidikan Islam. *Innovative: Journal Of Social Science Research* 3(3):6798–6811. <https://doi.org/10.24297/jssr.v20i.9564>
- Nugroho, Fandi, dan Muhammad Iqbal Arrosyad. (2020). Learning Multimedia Development Using Articulate Storyline for Students. *International Journal of Elementary Education* 4(4):575–79. <https://doi.org/10.23887/ijee.v4i4.27763>
- Nur Firqa Najiah, Nur Fakhrunnisaa, Amir Faqihuddin Assafari. (n.d). Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti berbasis Web Kelas X IPA di SMAN 1 Enrekang. 6:699–711. doi: <https://doi.org/10.36088/islamika.v6i3.4632>
- Pratama, Ryan Angga. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline 2 pada Materi Menggambar Grafik Fungsi di SMP Patra Dharma 2 Balikpapan. 7(1):19–35. <https://doi.org/10.33373/dms.v7i1.1631>
- Priankalia Arwanda, Sony Irianto, Ana Andriani. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline Kurikulum 2013 Berbasis Kompetensi Peserta Didik Abad 21 Tema 7 Kelas IV Sekolah Dasar. 4(2). <https://dx.doi.org/1035931/am.v4i2.331>.
- Rizki Wahyuningtyas, Bambang Suteng Sulasmono. (2020). Pentingnya media dalam pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar di Sekolah Dasar. *EDUKATIF Jurnal Ilmu Pendidikan* 2(1):23–27. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.77>

- Rosiyanti, Hastri, dan Tarisha Farahdiba. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Statistika SMA Kelas XII Menggunakan Articulate Storyline. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)* 6(1):169. <http://dx.doi.org/10.33603/jnpm.v6i1.5905>.
- Setyaningsih, Sri, Ari Wahyudi, dan Universitas Negeri Surabaya. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Kerajaan Hindu Budha di Indonesia. 20(2):144–56. <https://doi.org/10.30651/didaktis.v20i2.4772>.
- Sevtia, Al Fiyatoen, Muhammad Taufik, dan Aris Doyan. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Google Sites untuk Meningkatkan Kemampuan Penguasaan Konsep dan Berpikir Kritis Peserta Didik SMA. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 7(3):1167–73. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i3.743>
- Sulistiyawati, N. L. Gede, I. Md. Suarjana, dan Citra I. Md Wibawa. (2022). Pengembangan Media Website Berbasis Google Sites pada Materi Statistika Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal pendidikan dan konseling* 4(4):895–905. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i4.5341>.
- Tegeh, I. Made, dan I. Made Kirna. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. *Jurnal IKA* 11(1):16. <https://doi.org/10.23887/ika.v11i1.1145>
- Wulandari, Amelia Putri, Annisa Anastasia Salsabila, Karina Cahyani, Tsani Shofiah Nurazizah, dan Zakiah Ulfiah. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education* 5(2):3928–36. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Yusuf, Munir. (2018). *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Palopo: Lembaga Penerbit Kampus IAIN Palopo.